

**Fromann Richárd**

# **Gamification**

**avagy játékos út a netgeneráció-  
kompatibilis intézményrendszerek  
felé**

**NETWORKSHOP 2014 Konferencia**

**NIIFI**

*Pécs, 2014. április 24.*

# GAMIFICATION

## Mit is jelent a **GAMIFICATION**?

### **GAMIFICATION:**

1. magyarul: „gamification” (2008) = „**JÁTÉKOSÍTÁS**”
2. Jelentése:
  - **JÁTÉKMECHANIZMUSOK**, játéktervezési technikák és a játékok stílusának **ALKALMAZÁSA** különböző területeken (*gamification.org*), ill. ezen mechanizmusok „receptjére”, épülő **szervezeti működés**: „**JÁTÉKOSÍTOTT munkafolyamat / tanulás / gyógyulás, stb.**”
  - A **JÁTÉKTERVEZÉS** elemeinek használata **NEM-JÁTÉKOS** (JÁTÉKON KÍVÜLI) környezetben. (*Deterding, Khaled, Nacke, Dixon: Gamification: Toward a Definition*)

SAP nyilvántartó szoftvere: **golflabdák** mennyisége és nagysága tükrözi a megkötött üzleteket



Stockholmi zongora-lépcső a játékos hangok miatt mindenki a **gyaloglást** választja!

[http://www.youtube.com/watch?v=2DXh2n0aPvw&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=2DXh2n0aPvw&feature=player_embedded)

# GAMIFICATION

## Mit is jelent a **GAMIFICATION**?

3. Facebook (közösségi oldalak) utáni következő nagy **MEGATREND**



4. Kötelezettségek/feladatok játékosítása:

- Oktatás játékként: „*a tanulást nem érzem tanulásnak*”
- Munka játékként: „*a munkát nem érzem munkának*”
- Probléma játékként: „*a problémát nem érzem problémának*”

**UNALOM** és a **KÉNYYSZER** érzését felváltja az **IZGALOM. KALAND**



**Marriott**  
munkafelvétele a  
virtuális konyhán  
<http://www.youtube.com/watch?v=Eleg-XndeU&feature=relmfu>



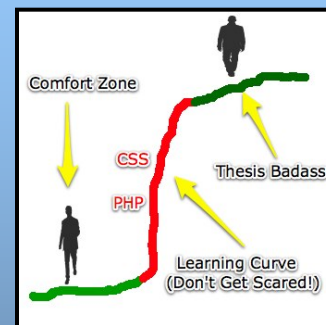
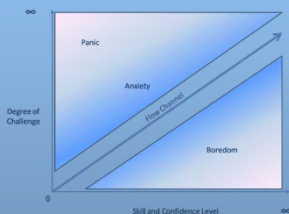
**EREDMÉNYESSÉG**

# GAMIFICATION

Mi a **JÁTÉKIPAR** „**SIKERRECEPTJE**”? Mitől működik a gamification?

## 1. OPTIMÁLIS TERHELÉS

- **KIHÍVÁS** és a **KÉPESSÉGEK / LEHETŐSÉGEK** közötti tökéletes **egyensúly**
- **“LEARNING CURVE”** (tanulási görbe) a sikerélmény biztosítása: a **könnyen teljesíthetőtől** → **egyre nehezebb** kihívásokig
- **Flow-hatás**, a játék **ÖRÖME**, sikerélmények!



## 2. IDEÁLIS BESZINTEZÉS

- **NAGY CÉL** → értelme, iránya van az egésznek! („Nagy Történet”: **NARRATÍVÁBA** helyezi a tevékenységet és az eredményeket)
- **KIS CÉLOK**: a Nagy Cél feldarabolása, beszíntezése („szalámizás”) az egymásra épülő **szinteken** keresztül
  - könnyen és gyorsan **elérhető célok**
  - folyamatos **visszacsatolás, értékelés**



# GAMIFICATION

Mi a **JÁTÉKIPAR** „sikerreceptje”? Mitől működik a gamification?

## 3. IDEÁLIS JUTALOM-rendszer

- AZONNALI
- ARÁNYOS/IGAZSÁGOS
- MINDEN ESETBEN
- MINDIG POZITÍV (visszalépés, szintbukás nincs)
- Elemei: **PONTOK, VIRTUÁLIS JAVAK, SZINTEK, RANGLISTÁK**



## 4. VALÓS TÉT HIÁNYA

- INTRINZIK (BELSŐ) motívumokra való építés: a **TEVÉKENYSÉG, JÁTÉK ÖRÖMÉÉRT**
  - MOTIVÁCIÓ 3.0 → TEVÉKENYSÉG: **JÁTÉK, FLOW** → I-típusú magatartás
- EXTRINZIK (KÜLSŐ jutalom/büntetés) esetén ugyanis **MEGSZÚNIK a JÁTÉK-HATÁS!!**
  - MOTIVÁCIÓ 2.0 → EREDMÉNY: **TÉT!** jutalmazó/büntető → X-típusú magatartás

## 5. ELEMI MOTÍVUMOK kielégítése

- EXPLORÁCIÓ biztosítása: **felfedezés, kaland, izgalom** (*intrinzik motívumok*)
- TÁRSAS, SZOCIÁLIS felület biztosítása: **másokkal** való kapcsolat, kommunikáció
- KOMPETITÍV helyzetek biztosítása: **versengés, mások/ellenfelek legyőzése** (*EGYÉNTŐL* függ, hogy **kinek melyik motívum** a fontos, a lényeg, hogy **PALETTAKÉNT** mindenki számára kell biztosítani a lehetőségeket)

# JÁTÉKOSLÉT KUTATÁS



JÁTÉKOSLÉT

JÁTÉKOS ÖRÖMTELISÉG A MINDENNAPOKBAN

# JÁTÉKOSLÉT KUTATÁS – 2011-2014

## DEMOGRÁFIAI ADATOK

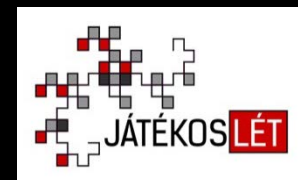
<b>2011.</b> évi JátékosLét Kérdőív:	<b>12.425</b>
Férfi:	7.179 (57,8%)
Nő:	5.246 (42,2%)
Életkori átlag:	<b>28 év</b>

<b>2012.</b> évi JátékosLét Kérdőív	<b>2.014</b>
Férfi:	1.389 (69,0%)
Nő:	625 (31,0%)
Életkori átlag:	<b>28,8 év</b>

2011-2013.

**16.674**

Játékos kitöltés



<b>2013.</b> évi JátékosLét Kérdőív	<b>2.235</b>
Férfi:	1.679 (75,1%)
Nő:	556 (24,9%)
Életkori átlag:	<b>26,4 év</b>



# JÁTÉKOSLÉT KUTATÁS – ONLINE JÁTÉKOSOK JÁTÉK-ÉLETCIKLUSA

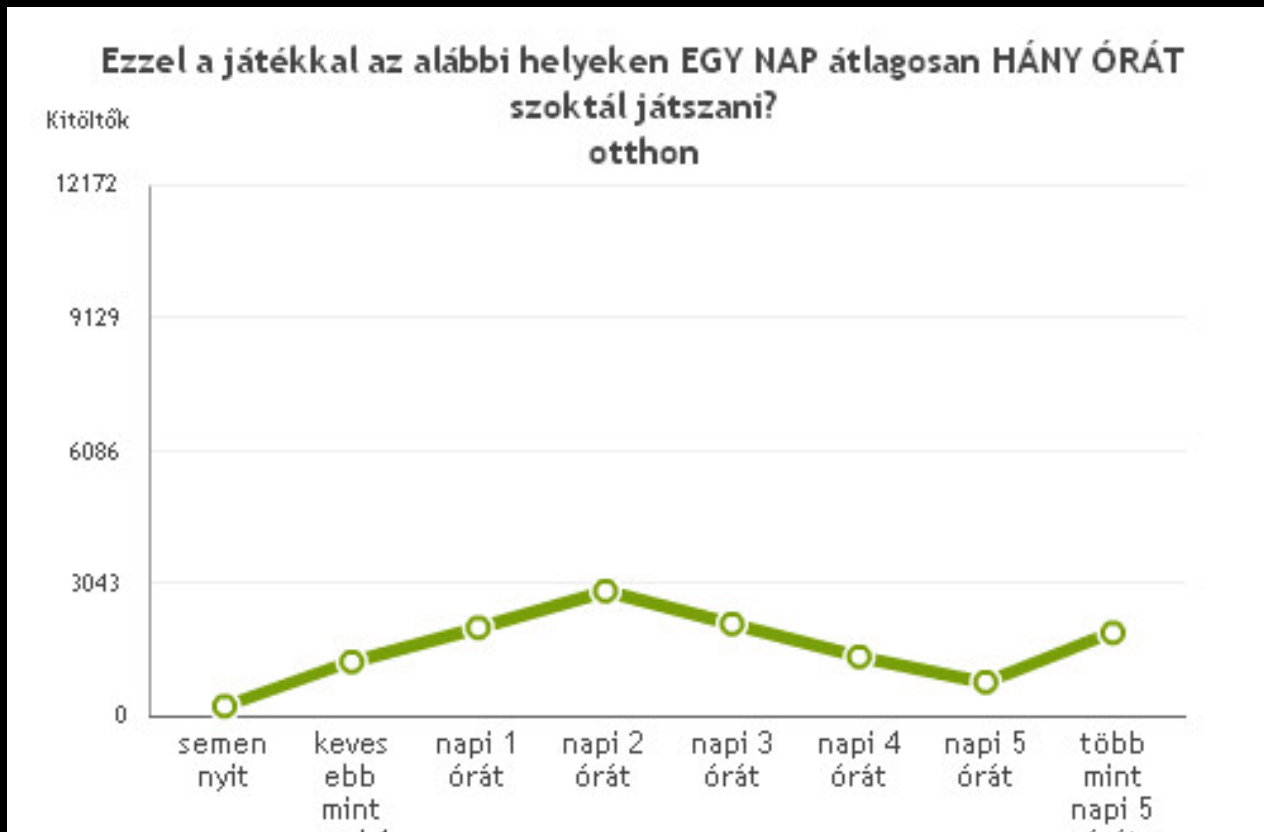


Átlagosan **2-3** éve játszanak





# JÁTÉKOSLÉT KUTATÁS – NAPI JÁTÉKIDŐ

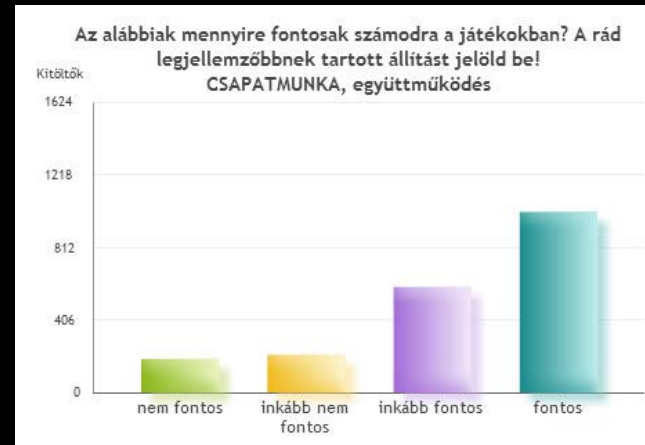


Átlagos játékidő: napi 3 óra

# MOTIVÁCIÓ 2012 - FELSŐ

## Az alábbiak mennyire fontosak számodra a játékokban?

### 2012 – FELSŐ kör



# MOTIVÁCIÓ 2012 - KÖZÉPSŐ

## Az alábbiak mennyire fontosak a játékokban? A rád legjellemzőbbnek tartott állítást jelöld be!

### 2012 – KÖZÉPSŐ kör



# JÁTÉKOSÍTÁS az egyetemen!

**Lee Sheldon** (amerikai játékszoftver-fejlesztő, egyetemi tanár)

*Indiana-i egyetem (2012)*

JÁTÉKOSÍTOTT kurzusok:

**OSZTÁLYOZÁSI rendszer gamifikálása**



Tanulók MOTIVÁCIÓJA:

1. **Progresszió-érzés:**

- nem ront, hanem **gyűjt**, tudásuk halmozódik

2. **Társas facilitáció:**

- Másokkal **versenyzés**: minél több pont összegyűjtése!

# GAMIFIKÁLT osztályozás (Lee Sheldon)

„GAMIFIKÁLT” OSZTÁLYOZÁSI rendszer (szintrendszeren)

PONTOKBÓL → TANULMÁNYI JEGY

Kumulatív (gyűjtő) pontrendszer

Level	XP*	Letter Grade
Level Sixteen	1860	A+
Level Fifteen	1800	A
Level Fourteen	1740	A-
Level Thirteen	1660	B+
Level Twelve	1600	B
Level Eleven	1540	B-
Level Ten	1460	C+
Level Nine	1400	C
Level Eight	1340	C-
Level Seven	1260	D+
Level Six	1200	D
Level Five	600	
Level Four	300	
Level Three	150	
Level Two	75	
Level One	0	F

## UNDERSTANDING THE SHELDON COIN GRADING SCALE



# G-Gen – a Prievara-módszer

- **pont- és trófeagyűjtés** a folyamatos osztályzás helyett
- A félév végén így **nem az érdemjegyek átlaga**, hanem az elért **szintlépések** döntenek.





# 1. Élménypásztor Kft.: G-Gen

**Gamifikált e-napló rendszer**  
(*Prievara Tibor módszertana alapján*)




**English Course BA**

*Elérhető feladatok*

	<b>Business Negotiation</b> Szóldolgozat Business Negotiation témakörben
	<b>Bargaining</b> Szóldolgozat alkudozás témakörben

**★ Legjobbak ★**

*English Course BA*

1.	 Klára Tóth	16
2.	 Tibor Prievara	8
3.	 Csuzor Gábor	5

Új feladat    Értékel    Eredmények    Vissza

# G-Gen – működés

The screenshot displays the 'English Course BA' interface. At the top left is a logo with the text 'KEEP CALM AND LOVE ENGLISH'. Below it, the course title 'English Course BA' is written in a cursive font. The interface is divided into three columns: 'Diák neve' (Student name), 'Feladat kategória' (Task category), and 'Feladat neve' (Task name). The 'Diák neve' column contains a list of student names with small profile pictures: Tibor Prievara, Klára Tóth, Czuczor Gábor, Kata Rasztovich, Melinda Madák, Todung Tambunan, and István Dániel. The 'Feladat kategória' column shows 'Szódogozat' (Essay) selected. The 'Feladat neve' column shows 'Business Negotiation' and 'Bargaining' listed. At the bottom, there is a progress bar labeled 'Pontszám 4/10' (Score 4/10) and two buttons: 'Módosít' (Edit) and 'Vissza' (Back).

**PONTOK gyűjtése**

Félév végén



**ÉRDEMJEGYEK**

**TOPLISTÁK**

















Versengés

Regisztráció:

- **Facebook** Connect
- **email**es jóváhagyással

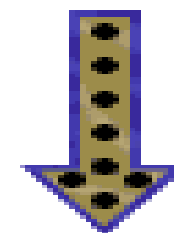


# 2. Játékosított oktatás Pécsett

Rang		Szintek	Tapasztalati pontok (CSP + Fejlesztő feladatok)	Érdemjegy
<i>Nagymester</i>		16	1500 – 1620	<b>5</b>
<i>Mesterfokú emberismerő</i>		15	1400 – 1495	
		14	1300 – 1395	
<i>Az emberismeret lovagja</i>		13	1200 – 1295	
		12	1100 – 1195	
		11	990 – 1095	
<i>Tapasztalt emberismerő</i>		10	880 – 985	<b>4</b>
<i>Gyakorlott emberismerő</i>		9	770 – 875	<b>3</b>
<i>Gyakorló emberismerő</i>		8	660 – 765	<b>2</b>
		7	550 – 655	
<i>A bebocsátás küszöbén toporgó</i>		6	450 – 545	<b>1</b>
<i>Lelkes tanulni vágyó</i>		5	360 – 445	
<i>Tudást szonjázó</i>		4	270 – 355	
<i>Kérdzősködő</i>		3	170 – 265	
<i>Érdeklődő</i>		2	70 – 165	
<i>Zöldfülű</i>		1	0 – 65	

**Damsa Andrei**  
**Putz Ádám**  
 PTE,  
 PhD-hallgatók  
 PTE, 2013

- PONTOK
- SZINTEK
- RANGOK



**ÉRDEMJEJY**

# 3. G4B - Uniface (PTE)

**uniface**  
egyetemi reality



Horváth Imre

facebook csatlóása



beállítások



kilépés



Pécs

122. hely / 45. hely



**Pécsi Tudományegyetem**

Bölcsészettudományi kar  
Anglisztika szak

7. játéknapp

230

112

35

18.645

belépés a profilba



új profil létrehozása

# „Uniface” (PTE) - TOBORZÁS

- Projekt: „UNIFACE” – **online beiskolázási játék** (2008-2011)
- Megrendelő: **Pécsi Tudományegyetem Oktatási Igazgatóság**
- Cél: intézményi **imázsfejlesztés, hallgató toborzás**
- Eredmény:
  - **3.400 virtuális hallgató, 12.698 lájk**
  - A szakmai kérdések segítik a játékosok **felvételi felkészülését.**
  - **90%-os arányban jelölik meg a PTE-t** a jelentkezési lapjukon.
  - Az egyetemmel kapcsolatos kérdések miatt **sok új, hasznos információt szereznek az intézményről.**

# G4B – „Hőspróba” - TUDÁS



Máté Farkas  
XXXXXX

pályán szerzett arany:  
30

† kilépés

J hang



● Megrendelő: Dél-Dunántúli Várklaszter

● Cél: **Dél-Dunántúl váraival** kapcsolatos ismeretek átadása a fiataloknak

# 4. SZIE – GrEta Projekt



GrEta környezet:

**Interaktív termelési logisztikai szimulációs környezet (4 játékos, 4 megfigyelő)**

(1) a szimulációs teret biztosító **terepasztal**

(2) a termékként szolgáló, **LEGO elemekből** felépülő **GrEta autó**.

- **modern termelési logisztika** sajátosságok megfigyelése
- **csapatmunka** és a hatékony anyag- és információáramlás tervezése és szervezése

# GrEta - Fejlesztett kompetenciák



1. **Controlling** szemlélet (pénzügyi és idő-alapú indikátorok)
2. **Problémák** feltárása (a szűk logisztikai keresztmetszetek és a kedvezőtlen kapacitáskihasználással működő munkaállomások azonosítása)
3. **Minőségi kérdések** (TQM, a minőség-biztosítás szerepe, a folyamatszervezés minősége)
4. **PMS és BSC** (különböző **stratégiák** összevetése **logisztikai teljesítmény-mérési** módszerek és eljárások alkalmazásával, az informatikai háttér szerepe)



**KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!**

[richard.fromann@gmail.com](mailto:richard.fromann@gmail.com)

**WWW.JATEKOSLET.HU**

**GAME OVER**

